PlayStation

ブリガンダイン
BRIGANDINE
幻想大陸戦記
解説書



イースリースタッフ

ブリガンダイン

BRIGANDINE

幻想大陸戦記

このゲームは、登場する敵味方すべてのユニットが絶えず戦い成長し続ける、
ダイナミックな世界を舞台にした、戦略級シミュレーションゲームです。
戦略級ならではの自由な展開と、興奮をお楽しみください。

目 次

For Japan Only

プレイヤー 1人

メモリーカード 3～9ブロック

SLPS 01107

プロローグ

ルーンに導かれし大地フォルセナ。その中原に王都を構えるアルメキア王国は、
その昔大陸六国の盟主として君臨した大国である。
聖王暦214年、アルメキアは長い間続いたノルガルドとの戦いに勝利をおさめ、
フォルセナの地には再び平安がもたらされるかに思われた。しかし…。
翌、聖王暦215年2月。突如として反旗を翻した王国軍総帥ゼメキスにより、
国王ヘンギストは殺され、一夜にしてアルメキア王国は滅びさった。
大陸制覇の野望に取りつかれたゼメキスは、新帝国エストレガレス の樹立を宣言。
皇帝を名乗り、各地に進撃を開始した。

今、時代は動乱の幕開けを告げ、英雄達はその運命も知らぬままに舞台へと導かれる。



フォルセナ大陸とは

6つの国からなるフォルセナは、

大地から「マナ」と呼ばれる不思議な力が湧き出す魔法の大陸である。

人々は古来より「マナ」の力を使い、

異世界からモンスターを召喚し、戦いに利用してきた。

しかし、誰もがモンスターを思い通りに操れる訳ではない。

それは、生まれながらにして、「統魔力」と呼ばれるモンスターを従わせる、

特別な力を持った人間にのみ可能なことだったのだ。

人々は尊敬と畏れの気持ちをこめ、彼らを「ルーンの騎士」と呼んだ…。

この不思議な世界を舞台に、あなたは一国の君主として、

配下の「ルーンの騎士」達を率い、動乱の大陸に身を投じます。

戦乱の闇に包まれたフォルセナ大陸を救い、

真の平和をもたらすことができるか、

すべてはあなた次第です。

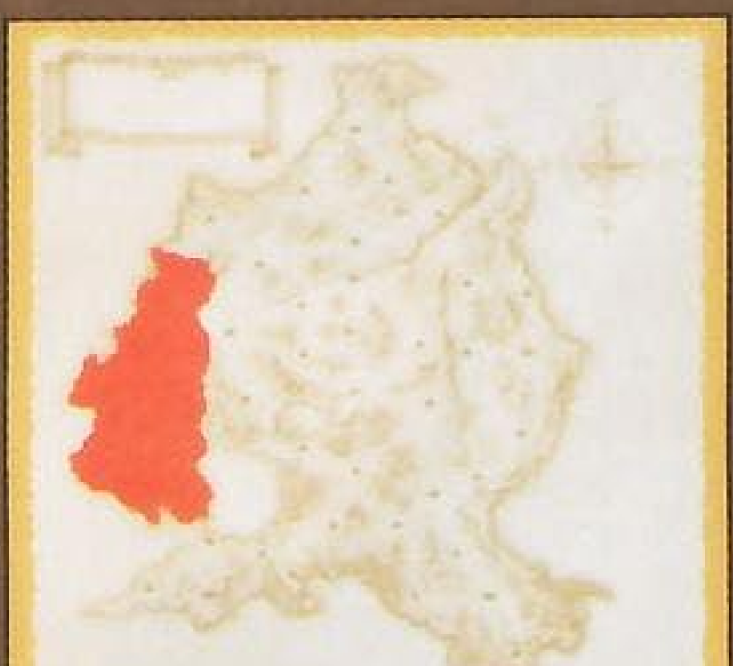
君主紹介(プレイヤーキャラクター)

亡国の王子
ランス
14才 クラス:プリンス
西アルメキア
難易度 ★★☆



ゼメキス総帥の反乱により、国を滅ぼされたアルメキア王国の王子。まだ少年ながら、運命に屈することなく大陸の動乱に正面から立ち向かおうとするまっすぐな心の持ち主。その純粋さと勇気、情熱にひかれ、多くの人々が彼に命をあずけ、共に戦う道を選ぶこととなる。二刀流による素早い攻撃が得意で、魔法は簡単なものなら使える。最初はたよりない部分もあるが、大きく成長する可能性を秘めている。

国紹介
元パドストー公国。現在の正式名は、新アルメキア王国。友好国であるカーレオンと隣接しているため、比較的攻められにくい国である。





君主紹介(プレイヤーキャラクター)

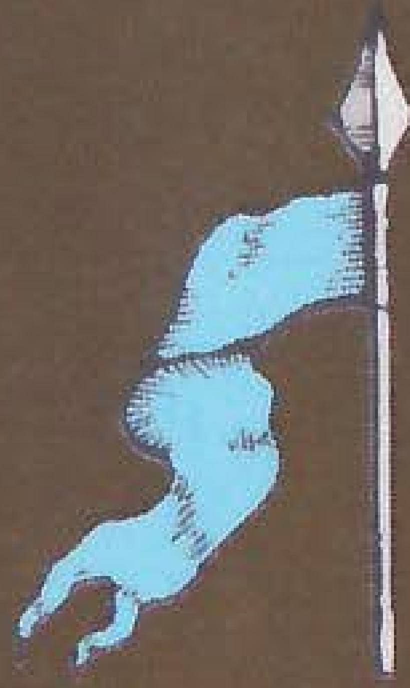
聖女王

リオネッセ

17才 クラス:クイーン

レオニア

難易度 ★★☆



神託により選ばれ女王位についたが、それまでは普通の村娘として暮らしていた。物静かで優しい心を持った少女。戦乱のフォルセナで一国の女王であるという事は、彼女にとってあまりにも重過ぎる立場だが、人々の命を守るためけなげに責任を果たそうと努める。騎士のひとりであるキルーフとは幼なじみ。可憐な姿からは想像もつかぬ魔力を持ち、攻撃・回復魔法を使いこなす。

国紹介

大陸東の高地に位置する、山に囲まれた天然の要塞国家。守りやすい国。祭祀国と言う国柄から、比較的僧侶系、モンク系ユニットが多い。





君主紹介(プレイヤーキャラクター)

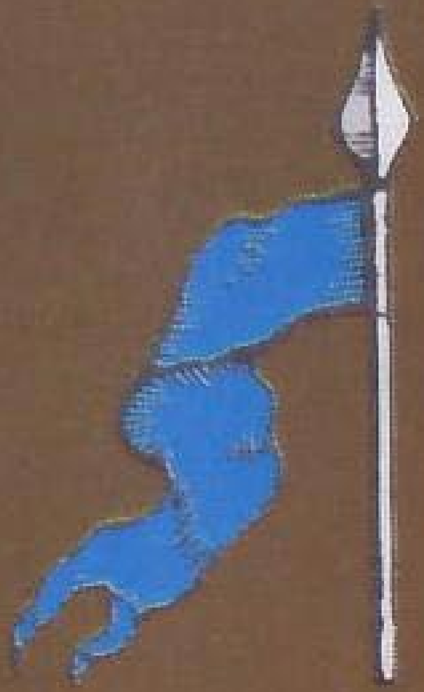
白狼王

ヴェイナード

21才 クラス:ロード

ノルガルド

難易度 ★★★



大陸の統一を志す銀髪の青年君主。その勇猛さは名高く、「白狼」と呼ばれ畏れられる。知略にも優れた大陸屈指の戦略家。覇気にあふれた若き君主は、配下の騎士達をひきつけずにはおかず、王の右腕と称されるグイングラインを筆頭に家臣団の団結は堅い。斧槍カレドヴールフによる接近戦の強力さには、目を見はるものがある。魔法も並みの魔術師より強力。初期からすべての能力が高めだが、成長性は比較的低い。実の姉エスメレーは、敵国エストレガレス帝国皇帝ゼメキスの妻となっている。

国紹介

精強な兵力を誇る北方の大国。虎狼の国とも呼ばれ、他国から獰猛で信用のならない獣のような国と見られている。国境を3国と接するため、プレイには工夫が必要。





君主紹介(プレイヤーキャラクター)

狂王

ドリスト

28才 クラス:マッドモナーク

イスカリオ

難易度 ★★★



わがままでワンマン。君主とは思えない大変困った性格の男。重臣会議の決定より自分の思いつきを優先させるため、真面目な臣下の中には胃を痛めているものもいる。一言で言って「やりたいようにやる」男である。ただし、ルーンの騎士としての腕は超一流で、真紅の大鎌をふるっての直接攻撃はもちろんのこと、魔法、統魔力と統魔範囲、これらすべてにおいてバランス良く優れているだけに手におえない。君主が君主なだけに、配下にも個性爆発のメンバーが多い。成長性は比較的低め。

国紹介

アルメキアに次ぐ歴史の古さを誇る、緑豊かな美しい国。ゲーム開始時はふたつの拠点さえ守ればよいため比較的楽だが、国を広げてゆくには工夫が必要。





君主紹介（プレイヤーキャラクター）

静かなる賢王

カイ

25才 クラス：ウォーロック

カーレオン

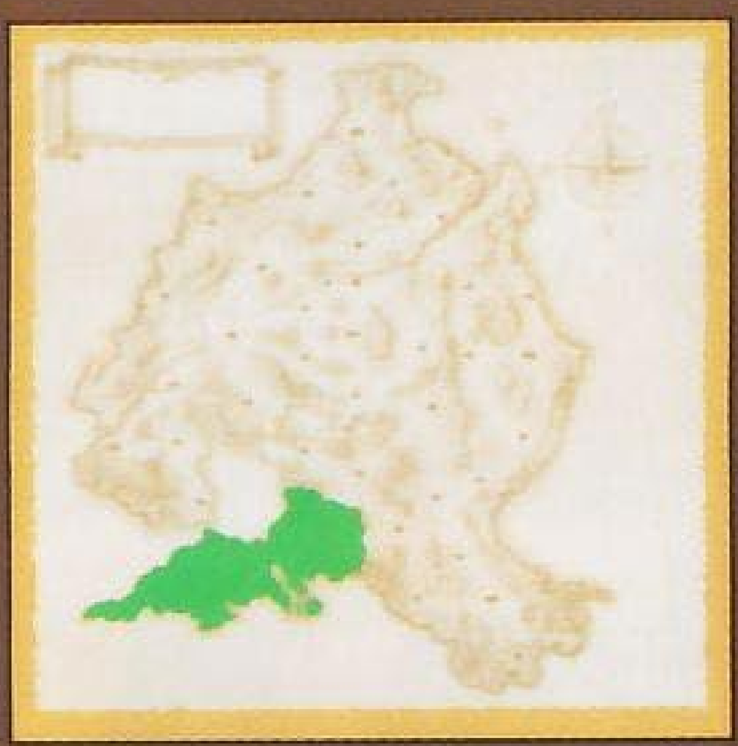
難易度　★☆☆



優しい、一見頼りなさげな風貌の下に、深い知性と情熱を秘めている。やる気のなさそうな、のんきな発言の数々とは裏腹に、大陸の情勢を冷静に分析する知略にすぐれた君主。おてんばな妹のメリオット、口の悪いナイトマスター・ディナダン等に囲まれその宮廷には明るい雰囲気が漂う。全君主中最高の魔力を持ち、使える魔法の数、MP共に最強。大陸中探しても魔法でカイにかなう者はまずいない。接近戦には不向き。成長性は比較的低め。

国紹介

海に囲まれた温暖な小国、魔法王国とも呼ばれる。防衛しやすい国。アルメキアとは友好関係にある。



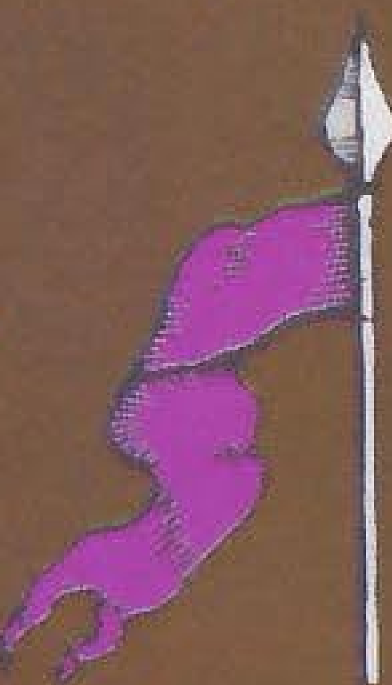


君主紹介(敵キャラクター)

覇道の皇帝

ゼメキス

35才 クラス:エンペラー
エストレガレス帝国

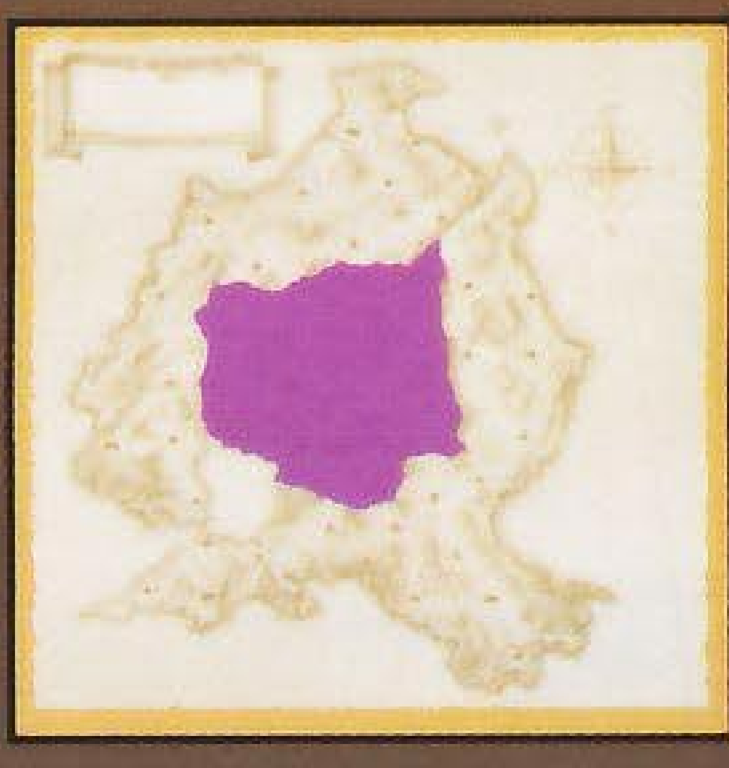




元アルメキア軍総帥にして、現エストレガレス帝国皇帝。力こそすべてと信じ、覇道の道を歩む。巨大な鋼のクロスボウを軽々と片手で扱い、その矢は鎧など紙のように貫くといわれる。その統魔力と統魔範囲は驚異的であり、全騎士中最高の能力を誇る。配下には、デスナイト=カドールを筆頭とする、四鬼将と呼ばれる強力な騎士の他、数多くのユニットを保有し、豊富なマナの量を背景にモンスターを続々と召喚、プレイヤー国に立ちふさがる。

国紹介

大陸の中央に位置するアルメキア王国の国土を奪い、建てられた新興の軍事帝国。強大な武力をもって各国に侵攻。大陸を焦土と化しつつある。



ゲームの始め方

はじめにメモリーカードをプレイステーション本体のメモリーカード差込口にセットします。デモムービー中にスタートボタンを押すとタイトル画面になります。

注意…メモリーカードがなくてもゲームはできますが、セーブができませんのでご注意ください。



●START（スタート）
最初からゲームを始めます。

●CONTINUE（コンティニュー）
前にセーブしたところからゲームを再開します。

●TUTORIAL（チュートリアル）
ゲームの基本操作の説明を見ることができます。

●SOUND（サウンド）
ステレオ・モノラルを切り替えます。

セーブ、コンティニューについて



●セーブ
大陸マップ上でも、戦闘マップ上でもシステムコマンドを呼び出してセーブできます。（ひとつのデータにつき、3ブロック必要です。1枚のメモリーカードにセーブできるデータは3つまでです。）

●コンティニュー
セーブで記録した状態からゲームを再開します。

●セーブ・コンティニュー画面の見方
1 年月　2 大陸マップ（戦略）のデータか戦闘マップ（戦術）のデータかを表します。3 戦略の場合は編成・攻撃どちらのフェイズかを、戦術の場合は戦闘中の拠点名と攻略・防衛のどちらかを表します。　4 国名　5 拠点数　6 総マナ

ゲームの進め方

ブリガンダインは戦闘マップでの戦いに勝つことにより、敵国の拠点を占領し、自国の領土を拡げ、最終的に大陸統一をめざすゲームです。タイムリミットは12年（聖王暦227年2月まで）。あなたの手で大陸統一の偉業をなしとげてください。



1.初めにどの君主でプレイするか選んでください。（次に難易度を選びます。）



2.次にどの国から攻めるかを考えます。大陸マップで敵味方の情報を見て決めると良いでしょう。



3.編成フェイズでは「召喚」「編成」コマンドで部隊を作ったり、「移動」コマンドで部隊に移動先を命令します。命令が終わったら「実行」コマンドを選びます。



4.攻撃フェイズでは「攻撃」コマンドで部隊に攻撃先を命令します。指示が終わって「実行」コマンドを選ぶと、敵味方すべての部隊が同時に攻撃を開始します。

ゲームの進め方



5.味方部隊が敵部隊とぶつかれば戦闘マップに突入します。(状況により複数拠点で戦闘が続けておきることもあります。)コンピューター国どうしの戦闘の場合には、右のような画面になります。





6.戦闘に勝てば、敵の拠点を占領できます。(敵が攻め込んできていた場合には、拠点を防衛したことになります。)



7.敵国の拠点をすべて占領すれば、その国を滅ぼすことができます。

※大陸マップで見ることのできる敵国の情報は、すべて前のフェイズが終わった時の状態です。プレーヤーと同時に敵国も部隊を作ったり移動・攻撃命令を出したりしているので、「実行」した後では敵国の状態が変化しています。
※プレイヤー国のすべての拠点を失うとゲームオーバーです。
※プレイヤー国の同盟国は残っていてもクリア可能です。

すべての敵国を倒せば…ゲームクリア!

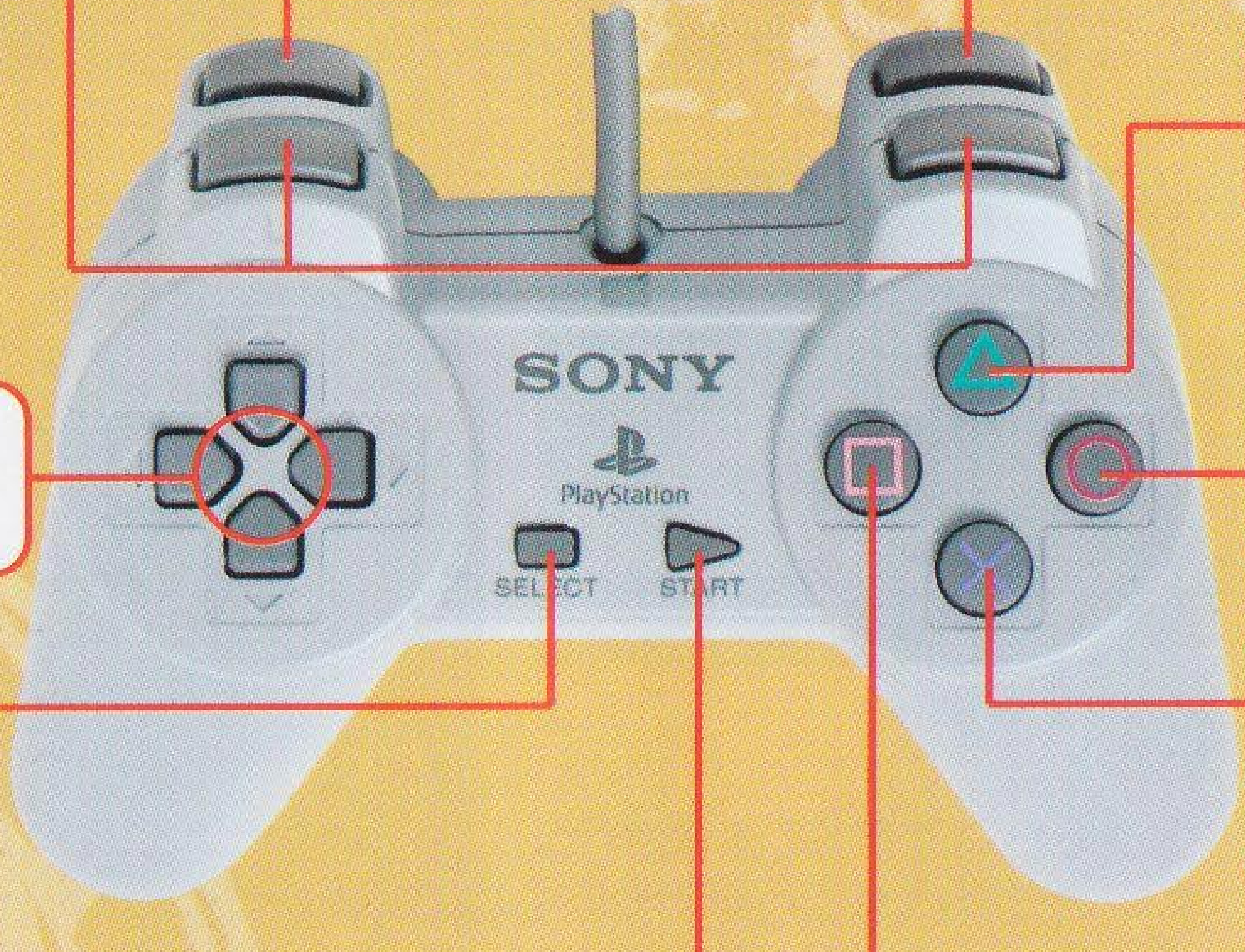
コントローラの使い方［大陸マップ］

L1ボタン・R1ボタン
●拠点にカーソル移動。
●各種選択ウィンドウでのページ送り。

L2ボタン・R2ボタン
●使いません。

△ボタン
●自国情報呼び出し。

方向キー
●カーソル移動。



○ボタン
●決定、拠点選択。
（拠点コマンド・拠点情報呼び出し）

×ボタン
●キャンセル。

□ボタン
●押しながら方向キーで、カーソル加速。
●部隊選択ウィンドウで複数選択。

SELECTボタン
●使いません。

STARTボタン
●システムコマンド呼び出し。
（実行・セーブなど）

大陸マップ(戦略)画面の見方

ゲームを立ちあげて、オープニングイベントが終わると、この大陸マップ画面になります。





1 拠点：各国の城・砦等の軍事拠点。召喚に必要な「マナ」がわき出している場所です。旗の色はどの国の拠点かを示します。「ルーンの騎士」がいる拠点は、旗がなびいています。

2 拠点名

3 カーソル

4 年月：聖王暦何年の何月かを表します。（大陸マップでの1ターンは1ヶ月です。）

5 道：拠点と拠点のつながりを表します。道がつながっていない拠点には移動や攻撃ができません。

6 拠点コマンド

7 拠点情報

A 拠点名
B 国名
C その拠点にいるルーンの騎士の数
D その拠点にいるモンスターの数
E その拠点から毎月得られるマナの量

大陸マップ(戦略)での基本操作

大陸マップでの基本操作を説明します。

1.コマンドを呼び出す



拠点にカーソルを合わせ○ボタンで[拠点コマンド]が、また、どこででもSTARTボタンで[システムコマンド]が呼び出せます。

2.情報を集める



敵味方の拠点情報や、部隊の配置、自国情報(△ボタンで呼び出し)を見て各国の状況をつかみます。

3.編成フェイズ



召喚・編成(いれかえ・クラスチェンジ)コマンドで部隊を作ったり、移動コマンドで部隊の行先を命令します。必要な命令をだし終わったら「実行」コマンドを選びます。

4.攻撃フェイズ



攻撃コマンドで部隊の攻撃先を命令します。必要な命令を出し終わったら「実行」コマンドを選びます。

※大陸マップでプレーヤーが色々な指示を出している間、コンピューター国も召喚したり、攻撃命令を出したりしています。そしてプレーヤーがシステムコマンドで「実行」を選ぶと、はじめてこれらの命令が敵味方同時に実行されるのです。

統魔力と統魔範囲

ここでは、このゲームの大きな特徴である「統魔力」と「統魔範囲」について説明します。

統魔力



本来狂暴なモンスターを操り、従える力。この数字が大きいほど、強力なモンスターをたくさん部隊に入れることができます。ルーンの騎士がレベルアップすると統魔力も増えていきます。

統魔範囲

モンスターをうまくコントロールできる範囲。モンスターが範囲外に出ても、命令は聞いてくれますが、攻撃力、防御力、魔法の威力、魔法に対する耐性がすべて低下してしまうのでかなり不利になります。

統魔コストについて



モンスターを部隊に編成するのに必要な統魔力を、統魔コストといいます。部隊を編成する時は、この統魔コストの合計が、リーダー（ルーンの騎士）の統魔力をこえることはできません。つまり統魔力の大きなルーンの騎士ほど、強力なユニットをたくさん部隊に入れられるので、騎士本人が弱くても、部隊全体では強くなることができるということです。
（統魔コストはモンスターのクラスごとに違います。）

青く明滅する統魔範囲。モンスターがはみ出さないように気をつけましょう。

大陸マップ（戦略）コマンドの使い方［基本編］Ⅰ

ここでは大陸マップで使うコマンドについて説明します。

基本のコマンド（ゲーム進行に欠かせない基本的なコマンドです。）

拠点コマンド

召喚【編成フェイズ】



ルーンの騎士がいる拠点で「召喚」コマンドを選ぶとモンスターを召喚できます。まずモンスターを選び、次に何体召喚するかを決定してください。召喚はマナを消費しますが、モンスターにより消費量は違います。また、拠点ごとに召喚できる種類が違います。

※召喚したモンスターは「ストック」（いれかえ画面を右にスクロールさせると表示されます）に入っています。忘れずに「いれかえ」コマンドで部隊に入れてください。

※召喚はその拠点にルーンの騎士がいないとできません。

※ひとつの国が持てるモンスターは最大140体までです。

ステータス【編成・攻撃フェイズ】



各ユニットの詳しい情報を見ることができます。ステータス基本画面、ステータス画面、アクションリスト、プロフィールの４つで構成されます。（モンスターにはプロフィール画面がありません。）→ステータス画面の見方（24ページ）

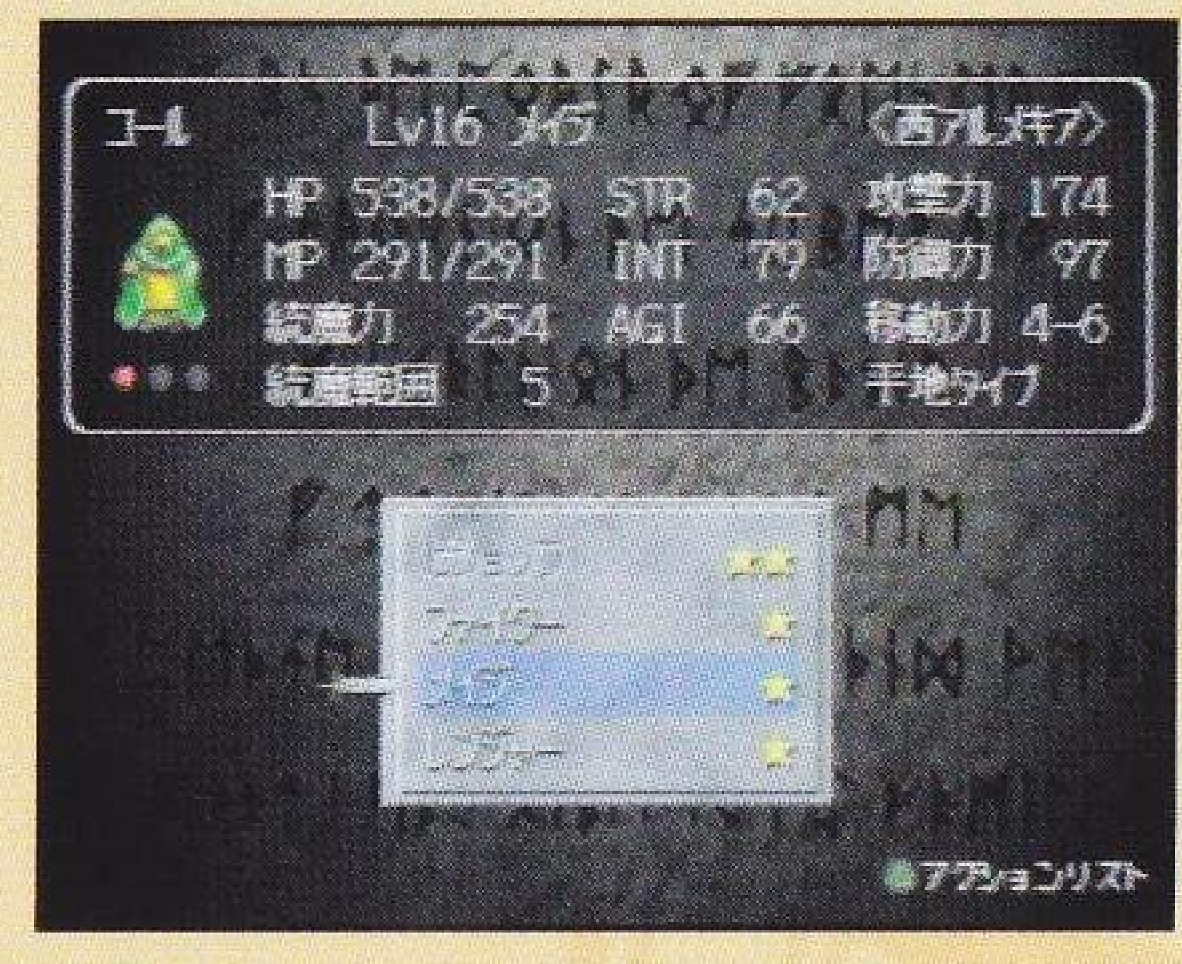
編成(いれかえ)【編成フェイズ】



ルーンの騎士がいる拠点で「編成」コマンドを選び、次に「いれかえ」コマンドを選ぶと部隊から部隊へ、また、部隊とストックの間でモンスターをいれかえることができます。どんな敵と、どんな地形で戦うかを考えて、有利な部隊を作ってください。

※モンスターは騎士の統魔力をこえて編成することはできません。
※1部隊に入れられるモンスターは、最大6体です。

編成(クラスチェンジ)【編成フェイズ】



ほとんどのユニットは、成長するとクラスチェンジしてより強力なユニットになることができます。上級ユニットへのクラスチェンジの機会は10レベルごとです。何段階上級クラスへチェンジできるかはクラスの系統ごとにちがいます。クラスチェンジ可能なユニットを選ぶと、なることができるクラスのリストが表示されるので、画面上の能力値の変化を見ながら決定してください。(クラス名の後ろについている星マークが多いほどより上級のクラスです。)また「ルーンの騎士」は、能力さえ満たせば別系統の基本クラスにチェンジできます。

※クラスチェンジすると、そのクラスで装備できないアイテムは自動的に外されてしまいます。

大陸マップ(戦略)コマンドの使い方[基本編]Ⅲ

移動【編成フェイズ】



部隊に移動先を命令するコマンドです。最初に部隊を選んでから行先を指定します。移動は自分の国の拠点ならどこでも選べます。□ボタンで部隊を選んでから○ボタンで決定すれば、複数の部隊に一度に命令を出すことができます。また、命令は「実行」コマンドを選ぶまで何度でも出しなおせます。

※モンスターは部隊に編成されていないと移動することができません。

攻撃【攻撃フェイズ】

部隊に攻撃先を命令するコマンドです。最初に部隊を選んでから攻撃先を指定します。攻撃は隣り合った敵国の拠点しか選べません。□ボタンで部隊を選んでから○ボタンで決定すれば、複数の部隊に一度に命令を出すことができます。また、命令は「実行」コマンドを選ぶまで何度でも出しなおせます。

※戦闘には3部隊まで参加できるので、なるべく3部隊で「攻撃」しましょう。

※「移動」した部隊は、同じ月に「攻撃」できません。ただし、敵に攻撃されたときは、迎え撃つことができます。

待機【編成・攻撃フェイズ】

一度「移動」「攻撃」命令を出した部隊に待機させたい時に使うコマンドです。

システムコマンド

実行【編成・攻撃フェイズ】

ひと通り、編成や移動・攻撃の命令を終えたら「実行」コマンドを選びます。「実行」コマンドを選ぶと敵味方すべてのユニットが同時に行動します。

セーブ【編成・攻撃フェイズ】

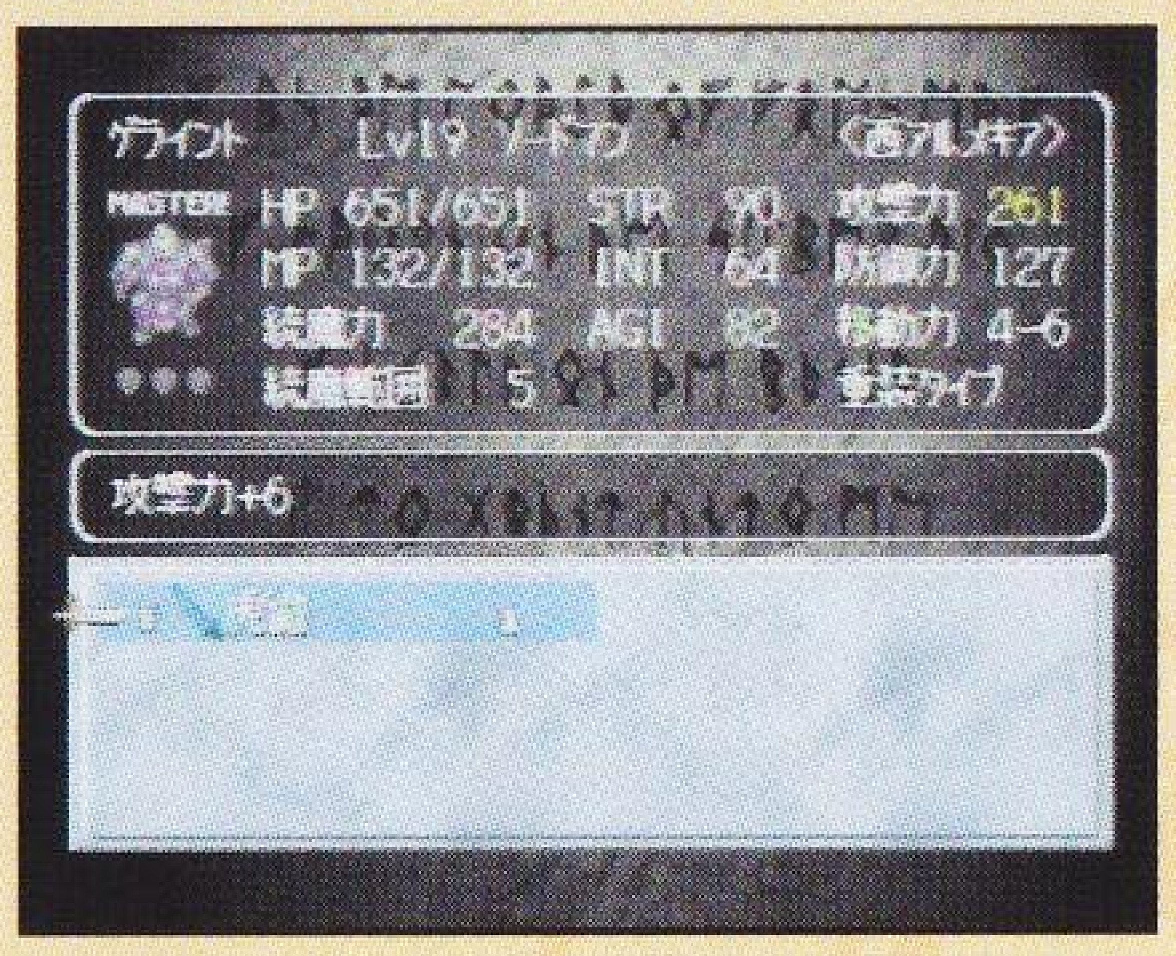
現在のゲームの状態をセーブします。

大陸マップ（戦略）コマンドの使い方［応用編］Ⅰ

コマンド応用編（使いこなせば、ゲームが進めやすくなるコマンドです。）

拠点コマンド

編成（装備）【編成フェイズ】



アイテムをルーンの騎士に装備させます。ユニットを選んで、リストからアイテムを選び決定します。装備中のアイテムにはEマークがつきます。

※ひとりひとつしか装備できません。モンスターは装備ができません。

編成（アイテム）【編成フェイズ】

アイテムを使います。ユニットを選んでから使うアイテムを選びます。

編成（削除）（名前）【編成フェイズ】

いらなくなったモンスターを削除します。モンスターが増えすぎて、マナが足らなくなったときなどに使います。また、モンスターの名前を変えることができます。

クエスト【編成フェイズ】

ルーンの騎士を修行の旅に出します。運がよければアイテムを持ち帰ってきたり、強力な助っ人をつれてきたりします。ただし、クエスト中の騎士は戻ってくるまで戦闘に参加できないので、注意が必要です。君主はクエストには出られません。

大陸マップ(戦略)コマンドの使い方[応用編]II

システムコマンド

部隊【編成・攻撃フェイズ】



その部隊に出ている命令と、命令の目的地が一覧できます。部隊を選んで○ボタンを押すと、カーソルがその部隊のいる拠点に移動します。

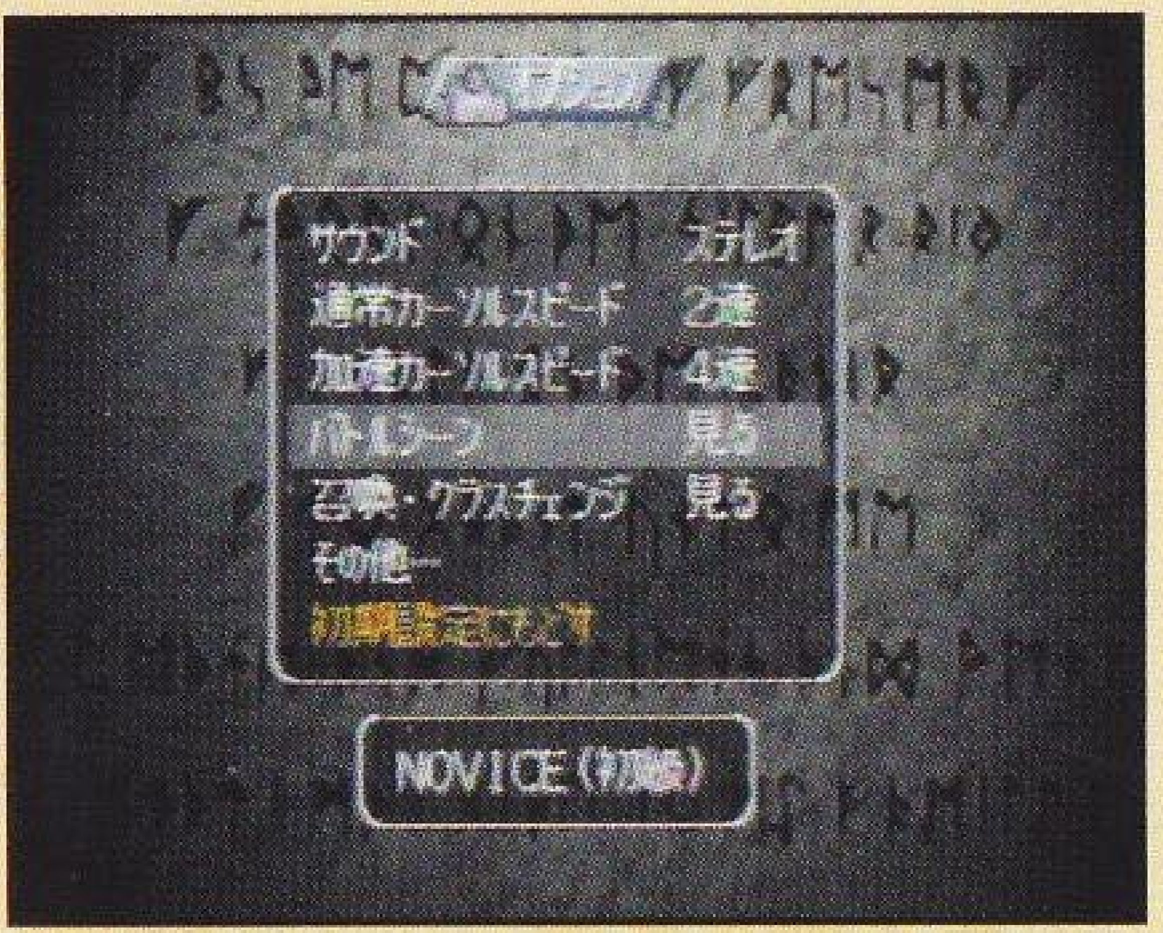
勢力【編成・攻撃フェイズ】



各国の勢力範囲、拠点数を見ることができます。

大陸マップ（戦略）コマンドの使い方［応用編］III

オプション【編成・攻撃フェイズ】



プレイ環境を様々に設定できます。

※加速カーソルスピード：□ボタンを押しながら方向キーを操作した時のスピード。
※オートカーソル：戦闘マップで対象ユニットに自動的にカーソルが移動する機能。
※COMどうしの戦闘：コンピューター国どうしの戦闘を見るか見ないか選択します。

自国情報【編成・攻撃フェイズ】



△ボタンを押すと、以下の内容を確認できます。

●総拠点：現在の自国の拠点の合計数。
●総騎士：ルーンの騎士の合計数。（＝部隊数）
●総モンスター：モンスターの合計数。
●総マナ：現在たくわえているのマナの量。
●総マナ収入：1ヶ月に手に入るマナの合計。
●総維持マナ：全モンスターを1ヶ月維持するのに必要なマナの量。
●（その月のマナ収支）：総マナ収入から総維持マナを引いた数字。

※モンスターの維持について
召喚の時だけでなく、モンスターをこの世界にとどめておくだけでもマナは減っていきます。これを維持マナといいます。モンスターの数が増えると、総維持マナが総マナ収入より多くなって、総マナが0になってしまうことさえあります。なるべく必要なモンスターだけ召喚するよう心がけましょう。

ステータス画面の見方 I

ステータス基本画面（この画面でステータスを見るユニットを選びます。）



1 カーソル
カーソルでユニットを選びます。○ボタンで詳しいステータス画面に切りかわります。

2 簡易ステータス欄
ユニットの能力を簡単に表示しています。各項目の意味は24ページで解説します。

3 MOV
ステータス画面の移動力と同じ。平地での最大移動力を表示。

4 RUNE
騎士の統魔力の大きさ（モンスターの場合はここにCOST:そのモンスターを操るために必要な統魔力が表示されます。）

5 部隊
リーダー（ルーンの騎士）とその部下のモンスターが表示されます。

6 合計統魔コスト／統魔力
部隊に入っているモンスターを操るために、リーダーが現在どれだけの統魔力を使っているか表します。

1.ステータス画面（ルーンの騎士の場合）



1 キャラクター名　レベル　クラス　所属国

2 星マーク
そのクラスをどれだけ経験したかの目安。
（星マークがつくのはルーンの騎士のみです。）

3 色属性
クラスの色属性を表します。

4 HP
ユニットの体力。0になると戦術マップから撤退して負傷状態になり、1ターン出撃できなくなってしまいます。
（モンスターはＨＰ０になると消滅してしまいます。）

5 MP
魔法力。足りないと魔法が使えません。

6 統魔力
モンスターを操り、従える力。（モンスターの場合はここに統魔コスト：そのモンスターを操るために必要な統魔力が表示されます。）

7 統魔範囲
モンスターをうまくコントロールできる範囲。範囲外ではモンスターの物理・魔法防御力、攻撃力がすべて低下します。

8 STR
腕力。攻撃力に影響。

9 INT
知力。魔法を使った時、使われた時の威力、成功に影響。

10 AGI
素早さ。通常攻撃の命中率、回避率と防御力に影響。

11 攻撃力
STR、クラスの攻撃方法、装備している武器などから決まる、通常攻撃の攻撃力。

12 防御力
クラスの防御力、装備している防具、AGIなどから決まる、通常攻撃に対する防御力。

13 移動力
4－6等の数字は、（平地での移動力）－（いちばん得意な地形での移動力）を表します。

14 移動タイプ　15 経験値合計

16 次のレベルまでの必要経験値

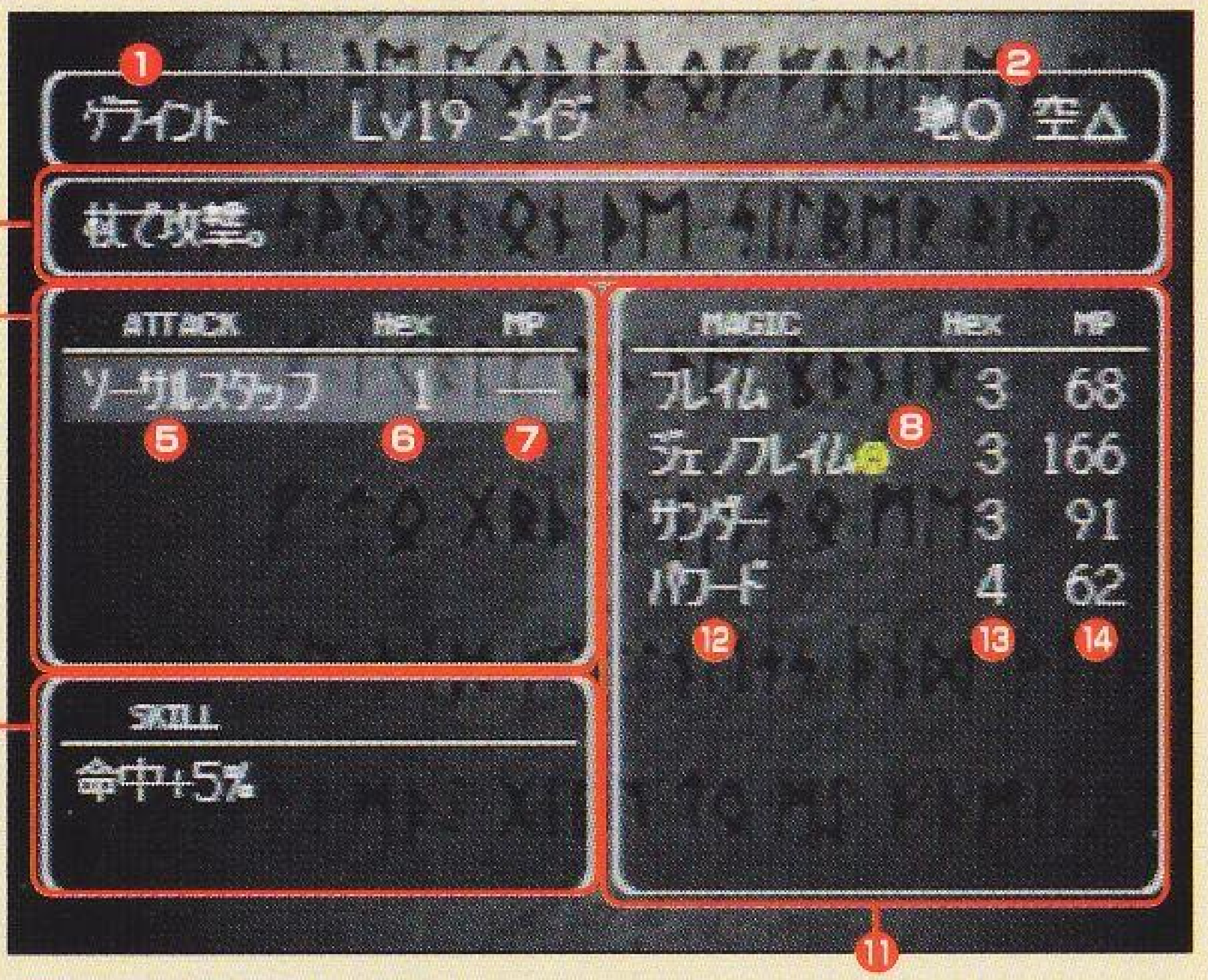
17 アクション
攻撃方法の種類。オレンジ色の文字はクリティカル攻撃。

18 アイテム
装備中のアイテム情報。

※戦闘マップでは経験値のかわりにユニットの状態が表示されます。
※各能力値が何かの理由で変化している場合は、文字の色でわかります。
●アイテム装備により変化…………………文字 黄色
●魔法により上昇（戦闘マップのみ）……文字 緑色
●魔法により低下（戦闘マップのみ）……文字 赤色

アクションリスト

ステータス画面で○ボタンを押すとこの画面になります。方向キーでカーソルを動かして各攻撃方法の説明を見ることができます。



1 キャラクター名
レベル
クラス

2 対地対空効果
○△×でその攻撃の効きめがわかります。地○空△であれば、地上ユニットに100%の威力、空中ユニットに80%の威力の攻撃です。×は攻撃不能ということです。

3 内容説明
どんな攻撃かの説明です。

4 攻撃欄
通常攻撃、クリティカル技、特殊攻撃が表示されます。

5 技名　6 射程　7 消費MP

8 エリア攻撃マーク Ⓐ
一度に広い範囲を攻撃・回復できる印です。

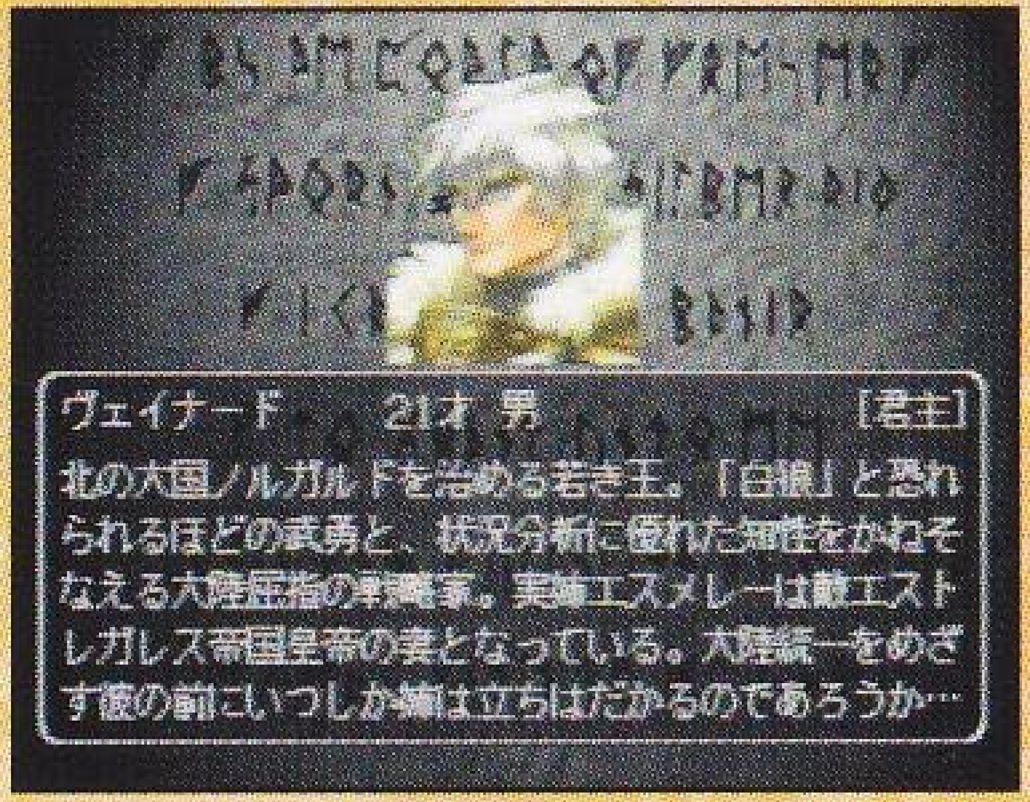
(**9 ブレス効果マーク Ⓑ**
直線上の範囲の敵を攻撃できるブレス攻撃の印です。)

10 スキル
そのクラスが持っている特殊能力が表示されます。

11 魔法欄
持っている魔法が表示されます。

12 魔法名　13 射程　14 消費MP

プロフィール



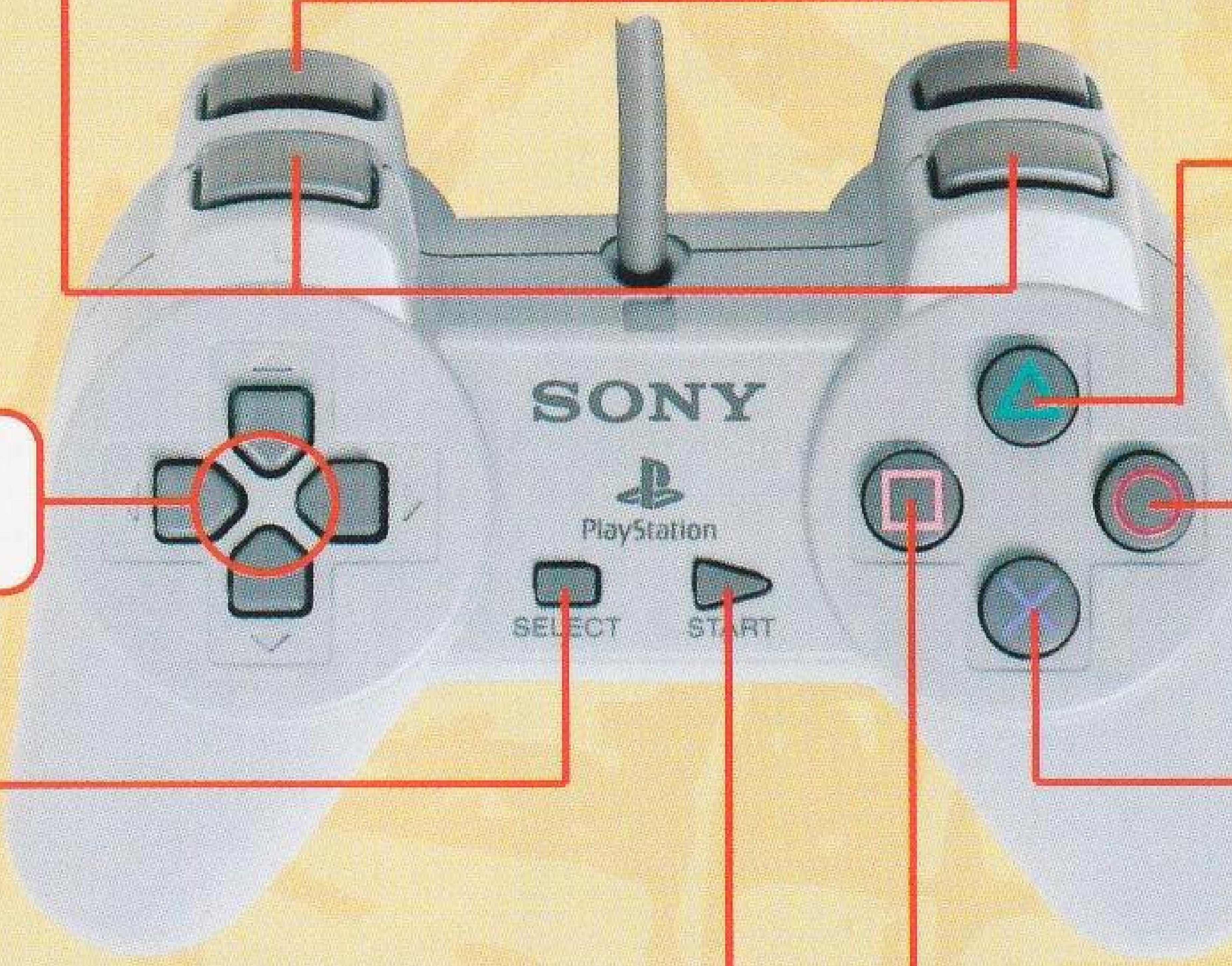
アクションリスト画面で○ボタンを押すと左の画面になります。そのキャラクターのプロフィールを見ることができます。

※モンスターにはプロフィール画面はありません。

コントローラの使い方［戦闘マップ］

L1ボタン・R1ボタン
●未行動ユニットにカーソル移動。
●各種選択ウィンドウでのページ送り。

L2ボタン・R2ボタン
●戦闘マップの視点変更。



△ボタン
●ユニットステータス表示。

○ボタン
●決定、ユニット選択。（ユニットコマンド呼び出し）

方向キー
●カーソル移動。

×ボタン
●キャンセル。

□ボタン
●押しながら方向キーで、カーソル加速。

SELECTボタン
●インフォメーションウィンドウの表示ON/OFF。

STARTボタン
●システムコマンド呼び出し。

戦闘マップ(戦術)の流れ

戦闘マップの目的

戦闘マップでは実際にユニットを動かして戦闘を行い、勝つことにより、敵国の拠点を奪いとることが目的です。



1.出撃部隊選択

攻撃時も、防御時も最初に出撃部隊を選びます。選んだ順に自動的に部隊ナンバーがつきます。戦闘には3部隊まで出撃できます。



2.戦闘

戦闘はターン制で進みます。

ターン表示

敵味方全部隊が行動し終わると、戦闘マップでの1ターン終了です。



部隊単位行動

行動の順番は部隊単位で回ってきます。敵味方関係なく、基本的にリーダーのレベルが高い順に行動します。

戦闘マップ(戦術)の流れ



3.勝利

敵のルーンの騎士全員を、退却させれば勝ちです。

※勝利した側のユニットには、全員にボーナス経験値が入ります。



4.敗北

味方のルーンの騎士全員が退却すると負けです。

※戦闘マップでの戦闘は最大12ターンです。12ターンをこえると攻撃側は自動的に全員退却してしまいます。

※HPが0になるとルーンの騎士は戦闘マップから撤退します。(この時、つれていたモンスターが逃げおくれてしまうことがあります。)その後、首都に戻りますが、負傷の状態になり1ターン出撃できなくなってしまいます。モンスターの場合はHPが0になると消滅してしまいます。

※逃げおくれたモンスターは、じっとしたまま、何も行動しなくなってしまいます。また、その状態で戦闘に決着がつくと、モンスターは勝ったほうの国のものになります。

※君主のHPが0になった場合は、君主だけでなく他の味方部隊も自動的に全員首都まで退却してしまいます。

5.退却先指定

防御側がユニットコマンドで退却を選んだ場合、退却可能な拠点が表示されますので、退却先を選んでください。攻撃側は、出撃してきた場所に退却します。

戦闘マップ画面・バトル画面の見方

戦闘マップ画面の見方



1 **カーソル**

2 **ACTマーク**
コマンド実行中のユニットを表します。

3 **ENDマーク**
行動済みのユニットを表します。

4 **城**
城の上にいると、1ターンごとにHPが100回復します。

5 **移動範囲**
移動範囲がヘクス（6角形のマス目）で表示されます。

6 **部隊識別マーク**
色は所属国（大陸マップの旗の色と共通）、数字は部隊ナンバーを表します。

7 **統魔範囲**
青い色の部分が統魔範囲です。ここから出てしまうとモンスターは十分な力を発揮できなくなります。

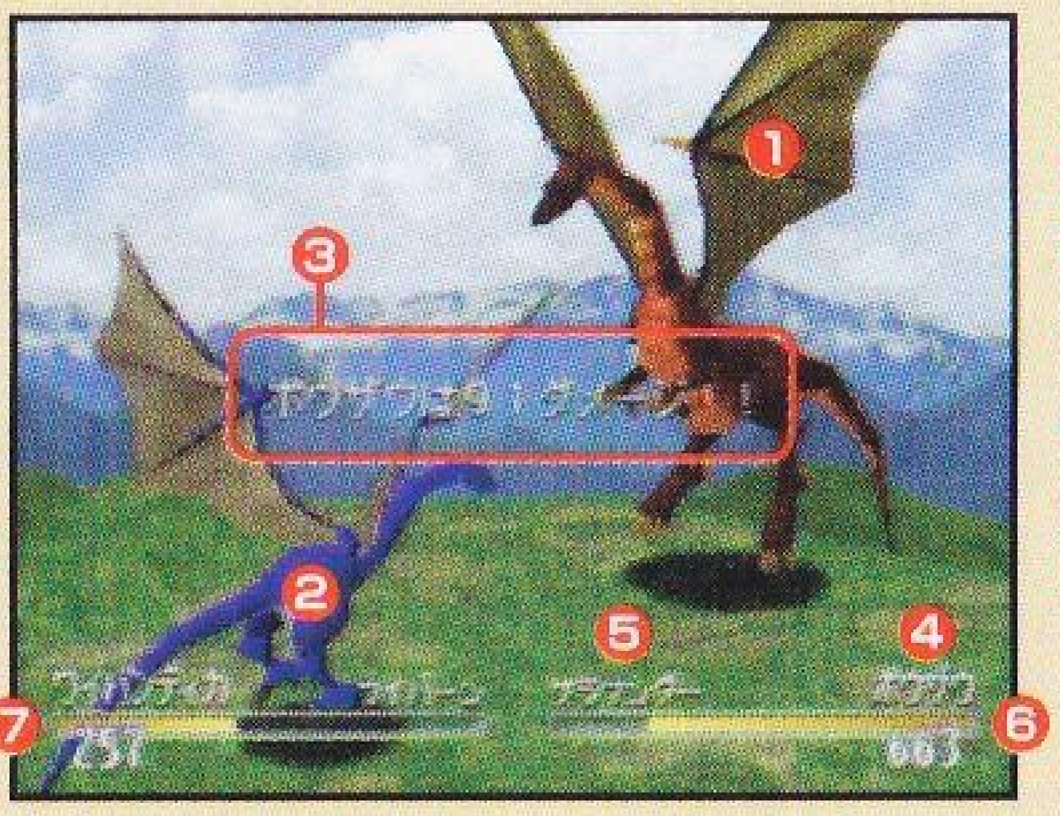
8 **インフォメーションウィンドウ**
カーソルが指しているユニットと地形の情報を簡単に表示します。

【表示内容】

名前・レベル／属性・クラス・ユニットが今いる地形

現状HP／最大HP・現状MP／最大MP 命中率／回避率修正

バトル画面の見方



1 **攻撃をしかけた側のユニット**
2 **攻撃を受けた側のユニット**
3 **メッセージ**
4 **ユニットの名前**
5 **クラス**
6 **攻撃をしかけた側のHP**
7 **攻撃を受けた側のHP**

戦闘マップ(戦術)での基本操作

ここでは戦闘マップでの基本的な操作を説明します。

1.コマンドを呼び出す



行動可能なユニットにカーソルを合わせて○ボタンで[ユニットコマンド]が、また、どこででもSTARTボタンで[システムコマンド]が呼び出せます。

2.情報を確認する



行動を起こす前に、まず敵部隊のことを調べましょう。[インフォメーションウィンドウ]で敵ユニットをチェック。はじめて見る敵は、ステータス画面でくわしく見ておきましょう。

3.コマンド実行



移動・攻撃・魔法・特殊・退却・待機の6つのユニットコマンドからいちばん良いと思う物を選んで実行します。

4.バトルシーン



攻撃・魔法・特殊を選んだ場合は基本的にバトルシーンに突入し、3D戦闘が見られます。

戦闘マップ(戦術)コマンドの使い方[基本]I

ここでは戦闘マップで使うコマンドについて説明します。

基本のコマンド(ゲーム進行に欠かせない基本的なコマンドです。)

ユニットコマンド

移動



移動コマンドを選ぶと移動できる範囲がヘクスで表示されます。カーソルで移動先を選んで決定してください。移動後に選べるコマンドがあれば表示されます。

攻撃



攻撃射程内に敵ユニットがいれば、攻撃コマンドが選べます。攻撃の種類を選ぶと攻撃対象がマークされるのでカーソルで選んで決定してください。

【ダメージについて】
攻撃する側の「攻撃力」-攻撃される側の「防御力」で、どれくらいのダメージが発生するかだいたい予想できます。

特殊



特殊攻撃射程内に敵ユニットがいれば、特殊コマンドが選べます。攻撃対象をカーソルで選んで決定してください。ブレス攻撃の場合は方向キーで発射方向を選んで決定してください。特殊攻撃は基本的に移動後には使用できません。特殊攻撃はＭＰを消費します。

※ジン系のモンスターのみ移動後にブレス攻撃が可能です。

魔法



魔法射程内に、持っている魔法の対象となるユニットがいれば、魔法が選べます。魔法の種類を選ぶと、対象がマークされるので、カーソルで選んで決定してください。魔法は移動後には使用できません。魔法はＭＰを消費します。

待機

特に何もしない時はこのコマンドを選びます。

システムコマンド

終了

終了コマンドを選べば、まだ行動していないユニットが残っていても、その部隊の行動を終わらせることができます。

ユニットステータス

カーソルをユニットにあわせて△ボタンでステータス画面を見ることができます。（見方は24ページ）

コマンド応用編（使いこなせば、ゲームが進めやすくなるコマンドです。）

ユニットコマンド

退却



ルーンの騎士しか選べないコマンドです。退却コマンドを選ぶとその部隊は戦闘マップから退却します。防御側の部隊が退却を選んだ場合には、退却できる拠点のリストが表示されるので、退却先を選んでください。

戦闘マップ（戦術）コマンドの使い方［応用編］

システムコマンド



オート このコマンドを選ぶとプレーヤー部隊が自動的に戦ってくれます。

セーブ 戦闘マップでのゲーム進行をセーブできます。

戦況 何ターン目なのか等を確認できます。

オプション プレイ環境を設定できます。(→22ページ)

対地攻撃・対空攻撃

地上ユニットは、基本的に空中の敵に対して攻撃の威力が少し落ちてしまいます。これは、攻撃ごとに対地特性・対空特性が決められているためです。その攻撃の対地特性・対空特性は、「ステータス」の中の「アクションリスト」で確認できます。（○△×で対地特性・対空特性が表されます。地○空△であればその攻撃は、地上ユニットに100％の威力、空中ユニットには80％の威力です。×は攻撃不能ということです。）

例）空中ユニットの中でも対照的なワイバーンとグリフォンでみてみましょう。

●ワイバーン（地△空○）
地上ユニットに攻撃の80％の威力、空中ユニットには100％の威力を発揮します。
対地攻撃の苦手な対空攻撃用のモンスターといえます。

●グリフォン（地○空△）
地上ユニットに攻撃の100％の威力、空中ユニットには80％の威力を発揮します。
ワイバーンとは逆に、対空攻撃の苦手な対地攻撃用のモンスターです。

※「低空タイプ」のユニットは、地上扱いです。

属性（カラー）

属性について

すべてのクラスは、色属性を持っています。色の種類は無色を含めて６つです。対立する色属性の攻撃を受けると、ダメージは大きくなり、同じ色属性の攻撃は受けてもダメージが少なめになります。また、属性には３段階あり、同じ赤属性でも「赤」と「赤・赤」（ステータス画面の属性ボールの数で表されます。）では違いがあります。

例）「赤」が「青」を攻撃（対立属性）……………………………ダメージ＋20％
「赤・赤」が「青」を攻撃（対立属性）………………………ダメージ＋30％
「赤」が「赤」の攻撃を受ける（同属性）……………………ダメージ－20％
「赤・赤」が「赤」の攻撃を受ける（同属性）………………ダメージ－30％

白（聖なる力を表す。） ⟷ **黒**（邪悪な力を表す。）

対立

赤（炎熱と破壊を表す。） ⟷ **青**（冷気と大気を表す。）

緑（大地と自然の力を表す。）対立属性なし。

無色（中立を表す。）対立属性なし。



クラスの属性は、ステータス画面等の属性ボールの数で見ることができます。

※魔法を含めすべての攻撃方法には、それぞれ色属性があります。敵の苦手な属性の攻撃方法をうまく選んで戦うと有利に戦えます。
※属性はクラスごとの特性なので、クラスチェンジすると変化します。また、特定のアイテムを装備すると属性が変化する場合があります。

ステータス異常

戦闘中に、ユニットがステータス異常になってしまうことがあります。ここでは、各ステータス異常について説明します。

ステータス異常一覧

	石化	行動不能。防御力は必ず150になる。メディカで回復するまで治らない。 ※石化すると「マヒ」「魅了」「沈黙」「毒」「プロテック」「ウィークネス」は無効。解除されます。
	マヒ	行動不能。しばらくすると回復。メディカで回復。
	魅了	味方を攻撃。メディカで回復。
	沈黙	魔法使用不能。しばらくすると回復。メディカで回復。
	毒	ターンごとにHP1/8ずつ減少。メディカで回復。

※ステータス異常は、戦闘マップからぬけると回復します。
※「毒」でHPが減るのは、HP1までです。
※味方を攻撃しても経験値は入りません。「魅了」中のユニットが味方を攻撃したり、味方が「魅了」中のユニットを攻撃しても経験値は入らないということです。

地形効果とゾック（ZOC） 付録：漢字の読み方

地形効果



ユニットが戦闘に入った時、どの地形にいるかで通常攻撃の命中率、回避率に差がでます。基本的に、道や草原よりも森林や山のほうが回避率が高くなります。浅瀬タイプや水上タイプのユニットが、海や川、湖に入った場合や、森林タイプが森に入った場合には命中率が上がります。空を飛んでいるユニットは地形の影響を受けません。

※インフォメーションウィンドウの右はしには通常、カーソルが指している「地形の種類」と、ユニットがいる時は、その地形でのユニットの命中率・回避率修正値が表示されています。（命中率修正／回避率修正の形で表示されます。）移動コマンド選択中の時は、「選択中ユニット」の命中率・回避率修正値が表示されます。

ゾック（ZOC）

このゲームにはゾック（ZOC）が存在します。ゾックとはそのユニットのいるまわり6ヘックスの範囲のことをいい、敵ユニットのゾックに入ったユニットは必ずそのヘックスで止まらなければなりません。ただし、敵のゾックに囲まれているユニットであっても、最低1ヘックスは移動することができます。

漢字の読み方

このゲームでは、セリフの一部に読み方のむずかしい漢字がでてくるので、代表的なものの読み方を紹介しておきます。

謁見（えっけん）	**撤退**（てったい）	**賢王**（けんおう）	**神託**（しんたく）	**閣下**（かっか）
総帥（そうすい）	**御意**（ぎょい）	**陥れる**（おとしいれる）	**容赦**（ようしゃ）	**覇王**（はおう）
逆賊（ぎゃくぞく）	**臆病**（おくびょう）	**継承者**（けいしょうしゃ）	**討つ**（うつ）	**走狗**（そうく）
脅威（きょうい）	**謀略**（ぼうりゃく）	**崩壊**（ほうかい）	**慎重**（しんちょう）	**渓谷**（けいこく）
洞窟（どうくつ）	**混沌**（こんとん）	**未練**（みれん）	**白狼**（はくろう）	**仇**（かたき）
師匠（ししょう）	**陛下**（へいか）	**騎士**（きし）	**名誉**（めいよ）	**闇**（やみ）

登場キャラクター I





ゲライント（南アルメキア）

百戦のゲライント。どこまでもランス王子に忠誠を尽くす、無骨だがたよりになる男。アルメキア王国復興に命を賭ける。



メレアガント（西アルメキア）

旧パドストー公国（現西アルメキア）の王子。傲慢な性格で、新参者のランス王子が、国を指導することに反感を抱いている。

ハレー（放浪の騎士）

流星のハレーの異名を持つ、すずやかな美貌の女騎士。舞を思わせる華麗な槍さばきで戦場を駆けぬける。何かを追い求めるように、大陸をさすらっている。

登場キャラクターⅡ



ミリア（放浪の騎士）

絵を描きながら大陸各地を旅している、変わり種の騎士。そのせいか色々なところに友人がいる。



ディナダン（カーレオン）

ナイトマスターの称号を持ち、大陸最強の呼び名も高い騎士。だが性格は軽く、カイが即位するまで堅苦しい宮廷暮らしは苦手だったらしい。



メリオット（カーレオン）

賢王カイの妹。明るくおてんばな姫君。なにかとカイに対して口うるさいが、言葉とは裏腹に深く兄を敬愛している。

登場キャラクター Ⅲ





キルーフ（レオニア）

女王リオネッセの幼なじみ。彼女を愛し、国のためというよりただリオネッセひとりを守るために戦っている。粗野で乱暴、熱い男。

アスミット（レオニア）

通称「パーフェクトマン」。ゆうずうのきかない性格でまわりにけむたがられているが、的確な判断にもとづいた助言でリオネッセの厚い信頼を得ている。





イリア（イスカリオ）

影のようにドリストに付き従う、強力無比な槍使い。めったに口をきかず命令には絶対服従なため、殺人人形（キラードール）と陰口をたたかれることもある。

グイングライン（ノルガルド）

ヴェイナードと共に育てられた、信頼できる友にして軍師。ヴェイナードよりふたつ年上で、冷静沈着な渋い男。銀の騎士ともよばれる。

登場キャラクターⅣ



カドール（エストレガレス帝国）

ゼメキスの片腕にして大陸最凶の騎士。デスナイト（死神騎士）、またの名を漆黒のカドール。素性がまったく知れない謎の男。巨大な戦斧を武器とする。



エスメレー（エストレガレス帝国）

ノルガルド王ヴェイナードの実の姉、麗しのエスメレー。講和の際、人質としてアルメキアに送られ、ゼメキスの妻となった、薄幸の美女。



ミレ・ミラ（エストレガレス帝国）

ミラが姉で槍を、ミレが妹で魔法をそれぞれ得意とする双子の姉妹。可憐な容姿とは裏腹な息の合った戦いぶりで、ログレスの双子星と恐れられる。

ユニットとクラスチェンジ Ⅰ

クラス

登場するユニットは、様々なクラスにわかれています。クラスが違えば、攻撃方法や、持っている魔法、特殊攻撃、装備できる武器等が大きく違い、レベルアップした時のパラメーターの上がり方にも差があります。また、各クラスは基本的にレベルが10上がるごとに、より強力な「上級クラス」にクラスチェンジすることができます。(レベルは最高30までです。)

クラスの系列

ユニットは基本的に系列にそって「上級クラス」へチェンジしていきます。

例)ファイター・バーバリアン系列



ファイター
属性 無
(基本クラス)
巨大な両手剣を使う。バランスが良い。



バーバリアン
属性 無
(基本クラス)
斧を武器とする蛮族。力と体力が自慢。

→



ナイト
属性 白
(上級クラス)
防御力が高く、回復魔法も使える。

→ ?



ソードマン
属性 無
(上級クラス)
剣技の達人。離れた敵を斬ることができる。

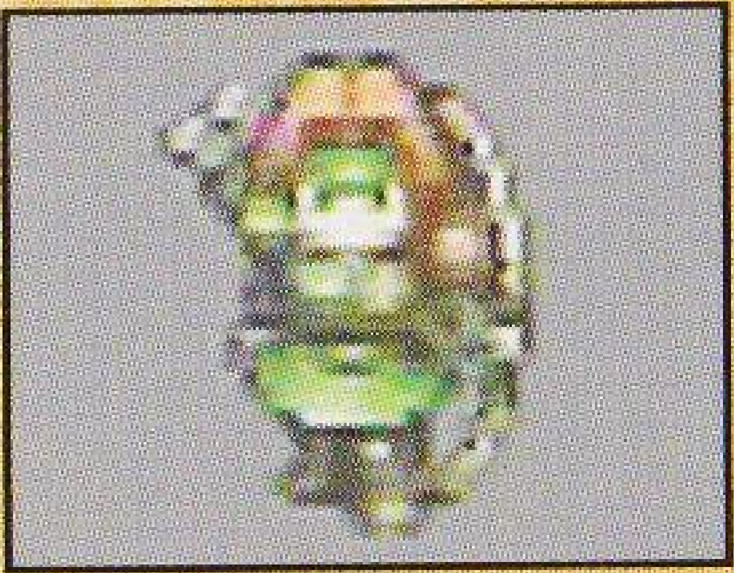
→ ?



バーサーカー
属性 黒
(上級クラス)
力が強くHPが自然回復する。

→ ?

クラス紹介 ルーンの騎士



スカウト 属性 無
(基本クラス)弓による移動後間接攻撃が得意。



エンチャントレス 属性 青
(基本クラス)冷気系の魔法使い。武器攻撃は苦手。



プリースト 属性 白
(基本クラス)回復魔法を使う僧侶。モンクに育てることも可能。



ランサー 属性 青
(上級クラス)槍を投げて離れた敵も攻撃できる。

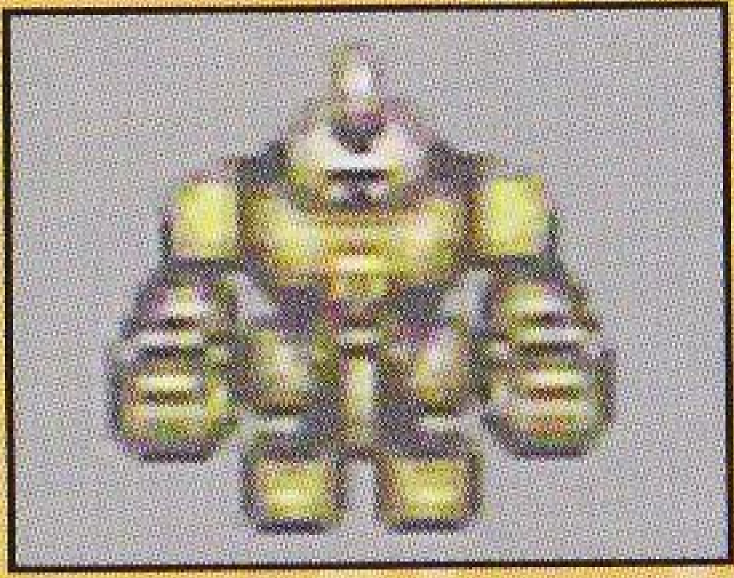
クラス紹介 モンスター



ピクシー 属性 緑
(基本クラス)愛らしい妖精。怒ると雷をよぶ。



マーマン 属性 青
(基本クラス)水の上では恐ろしいクラス。召喚マナは少なめ。



クレイゴーレム 属性 無
(基本クラス)動きは鈍いが力が強い。ステータス異常にならない。



ギガスコーピオン 属性 赤
(基本クラス)巨大なさそり。時々敵を「毒」状態にする。



グリフォン 属性 白
(基本クラス)ワシの頭と獅子の体の、地上ユニットキラー。



ドラゴン 属性 赤
(基本クラス)強大な攻撃力とブレスによる範囲攻撃をあわせ持つ。



ヒュドラ 属性 青 青
(基本クラス)5本首の水竜。氷のブレスを吐く水の帝王。



シルバードラゴン 属性 白 赤
(上級クラス)空を飛び、雷撃のブレスを吐く強力ユニット。

※このほかにもたくさんのクラスが存在します。探してみてください。

ユニットとクラスチェンジ Ⅲ

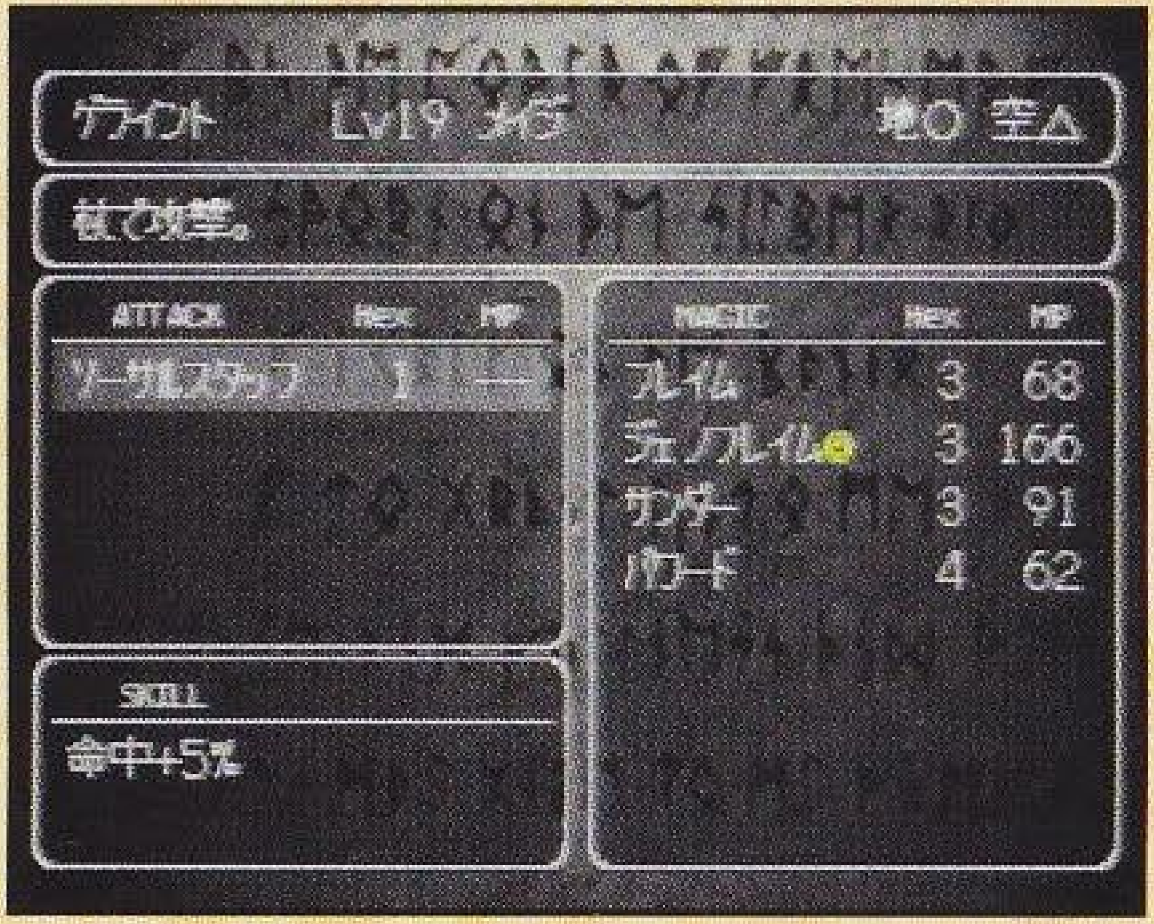
別系列へのクラスチェンジ

ルーンの騎士は、別の系列へのクラスチェンジが可能です。系列内でのチェンジはレベルが10上がるごとですが、「別系列へのクラスチェンジ」の場合は、チェンジしたい先のクラスの能力値を満たしていればいつでもできます。ただし、この場合最初は、基本クラスにしかなれません。

クラスマスターとスキル

ルーンの騎士のクラスには、メイジの「魔法」や、シャドウの「ヒット＆アウェイ」のようなスキル（特殊能力）を持っているものがあります。スキルはそのクラスで5レベル分の経験をつみ、クラスマスターとなることで、別系列のクラスにチェンジしても、そのまま残るようになります。そのクラスをどこまで経験しているかは、ステータス欄の星マークの数で見ることできます。すでにそのクラスのマスターになっている場合は、“MASTER”と表示されます。上級クラスになるには、マスターとなっていることが条件です。

身につくスキル



ここでいくつかのスキル例を紹介します。

- ●魔法（メイジ、プリースト等）
- ●HP自動回復（バーサーカー等）
- ●ヒット＆アウェイ（シャドウ）
- ●クリティカル率アップ（グラップラー等）

※同系列内のクラスチェンジでは一度コースを選んでしまうと、別のコースのクラスにチェンジすることはできません。
例：ファイター→ナイトと成長したユニットは、同系列・別コースのバーサーカー、ブラックナイトにはなれません。

魔法一覧

魔法はすべて属性を持っているので、敵と対立する属性の魔法を使うと戦闘が有利になります。また、魔法はスキルなので、マスターになれば系列外のクラスにチェンジしても使えます。

白魔法	ヒール	(MP65／射程３／味方１)	天に祈り味方のＨＰを回復。
	エリアヒール	(MP147／範囲２／範囲内味方全)	天に祈り周囲の味方のＨＰを回復。
	メディカ	(MP54／射程４／味方１)	聖なる光でステータス異常回復。
	ハーロウ	(MP88／射程４／味方１)	1戦闘に限り、神の加護により獲得経験値1.5倍、攻撃が必ず命中する。
	ディバインレイ	(MP112／射程２／敵１)	天界の閃光で攻撃。ゾンビユニットは必ず死亡。
	ホーリーワード	(MP183／範囲４／範囲内敵全)	聖なる言葉で周囲を攻撃。ゾンビユニットは必ず死亡。

黒魔法	ベノム	(MP45／射程３／敵１)	猛毒の泡で攻撃。「毒」状態になることもある。
	メテオドゥーム	(MP255/射程3、範囲2/範囲内敵味方全)	狙った場所を中心に、隕石を落下させて周囲を攻撃。
	カーズ	(MP108／射程２／敵１)	冥界の怨霊を呼び出し攻撃。
	ディメンジョン	(MP83／射程４／敵１)	空間を歪め、敵ユニットをランダムに瞬間移動させる。
	ウィークネス	(MP66／射程４／敵１)	邪悪な呪いで敵を弱らせる。1ターンの間攻撃力、物理・魔法防御共に半分になる。
	ネクロリバース	(MP97／射程１／敵味方１)	死んだモンスターをゾンビとして復活。その戦闘マップ中自分の配下にする。

魔法一覧

赤魔法	フレイム	(MP68／射程3／敵1)	火球を撃ち出して攻撃。
	ジェノフレイム	(MP166／射程3／範囲内敵全)	紅蓮の炎で周囲を焼きはらう。
	サンダー	(MP91／射程3／敵1)	雷を呼びよせて攻撃。
	ジェノサンダー	(MP193／射程3、範囲1／範囲内敵全)	雷撃の嵐で、狙った場所を中心に周囲を攻撃。
	エクサブラスト	(MP152／射程2／敵1)	大爆発を引き起こし攻撃。
	パワード	(MP62／射程4／味方1)	1戦闘に限り、肉体を活性化させ物理攻撃力をアップ。
青魔法	フロスト	(MP68／射程3／敵1)	敵の肉体を内側から凍らせ攻撃。
	ジェノフロスト	(MP166／射程3／範囲内敵全)	無数の氷柱が地表から突き出し、周囲を攻撃。
	フォールバーグ	(MP135／射程2／敵1)	巨大な氷の槍を頭上に落として攻撃。
	フライング	(MP90／射程3／味方1)	大気の精霊の力を借り、体を宙に浮かせる。数ターン有効。
	フォッグ	(MP49／射程4／味方1)	霧で敵を包み、命中・攻撃回避率を大幅に下げる。1ターン有効。
	チャーム	(MP110／射程2／敵1)	「魅了」状態に陥れ、味方を襲わせる。数ターン有効。
緑魔法	アクセル	(MP59／射程3／味方1)	重力の影響を弱め、1回に限り移動力アップ。
	プロテック	(MP61／射程4／味方1)	大地の精霊の守護により、物理防御力アップ。数ターン有効。
	パラライズ	(MP77／射程4／敵1)	地中の有毒ガスを噴出させ、「マヒ」状態にする。数ターン有効。
	ソリッド	(MP85／射程3／敵1)	肉体の構成元素をおきかえ、「石化」状態にする。魔法でのみ治せる。
	リアクト	(MP126／射程2／味方1)	回りの時間を早め、行動回数を1回に限り増やす。自分には使えない。
	サイレント	(MP50／射程4／敵1)	呪文の魔力を大地に吸収させ、「沈黙」状態にする。数ターン有効。

アイテム紹介

アイテムについて

代表的なアイテムを紹介します。フォルセナの各地には、この他にも強力なアイテムがたくさん存在しているので、自分で探してみてください。アイテムは、クエストで見つけることができます。

消耗アイテム	
力の秘薬	STRを数ポイント上昇させます。
生命の秘薬	HPを数ポイント上昇させます。
統魔の秘薬	統魔力を数ポイント上昇させます。
禁断の果実	クラスチェンジアイテム　セラフに使うと…。
知恵の種	クラスチェンジアイテム　ギガンテスに使うと…。

装備アイテム		
フレイムエッジ	片手剣	火竜の魂を宿した、炎をまとった魔法剣。装備すると攻撃が赤属性になる。
孤高ノ太刀	刀	放浪の剣豪が使ったという最強クラスの刀。ただし、装備すると統魔力が低下する。
乙女の槍	槍	清らかな乙女にしか装備できないと伝えられる槍。攻撃が白属性になる。
天弓	弓	天の虹が弓になったという伝説の武器。攻撃が白属性になる。
蒼魔の杖	杖	紅魔の杖と一対で作られた、魔力の封じ込められた杖。魔力を高め、攻撃が青属性になる。
愛のムチ	ムチ	ふるうと不思議な音を発し、魔獣達を手なずけるといわれる。威力は普通のムチより弱い。
魔性の鎧	鎧	闇の力で作られた鎧。黒属性の攻撃から身を守る。
氷の盾	盾	魔法がかけられた盾、冷気をやわらげる力がある。
星のチュチュ	ローブ	星のかけらを編みこんだ、踊り子用の薄絹の服。星の魔力のおかげで動きが素早くなる。
水グモ	靴	シャドウの七つ道具のひとつ。魔法のかかった木でできており、水の上でも歩けるようになる。
使徒の角笛	アクセサリ	太古、神々の使徒が下僕たる魔獣に命令を下す際に使ったといわれる角笛。

遊び方のヒント（大陸マップ編）

バランス良く部隊を作ろう

攻撃力が高いユニットばかり集めれば、強い部隊ができるというわけではありません。回復ができるユニットや魔法による援護、間接攻撃ができるユニットも必要です。特にピクシーやユニコーンは、召喚マナ、統魔コストが低いわりに、最初から便利な魔法を持っているので、ぜひ攻撃軍・防衛軍3部隊の中に1体ずつぐらいは入れておきたいユニットです。

防衛部隊も忘れずに！

このゲームでは、こちらが弱いとみるとコンピューターのほうから攻め込んできます。敵の拠点と隣り合っている拠点には、必ずきちんと編成した防衛部隊を置いておくようにしましょう。



遊び方のヒント(戦術マップ編)

ルーンの騎士を集中攻撃しよう

ルーンの騎士さえ倒してしまえば、その部隊はすべて退却してしまうので、ルーンの騎士に攻撃を集中したほうが、モンスターを1体ずつ倒すよりも効率的です。また、逃げおくれた敵モンスターを自分のものにできる可能性もあるので一石二鳥です。

犠牲を恐れるな!

このゲームは、味方ユニットを1体もやられずに戦闘に勝つことが大変むずかしいゲームです。必要と思えば、ある程度味方のモンスターを犠牲にする覚悟が必要です。

全コマンド索引

BRIGANDINE ～幻想大陸戦記～
オリジナル テレホンカード プレゼント

ラベルについている応募券を切り取り、官製はがきに貼って、
あなたの郵便番号・住所・氏名・年齢・職業・電話番号を明記の上、
下記の宛先までお送りください。
抽選で100名様にオリジナルテレホンカードをプレゼントいたします。

締　切：1998年4月30日（当日消印有効）
あて先：〒111-0051 東京都台東区蔵前2丁目13番5号 スワロータワー
イースリースタッフ
「ブリガンダイン テレホンカード プレゼント」係
※発表は発送をもってかえさせていただきます。

ユーザーサポート：Tel.03-3865-0241
受付時間：月曜日～金曜日（祝日を除く） 13:00～18:00
※ゲームの内容や攻略方法については、お答えできません。

SLPS 01107